

SIMCITY

シムシティー ハンドブック

— ああ憧れのメガロポリス —

ファミコン通信

5月17日、31日合併号 特別付録①

HANDBOOK

シムシティってどんなゲーム？

知ってる人は知っている、知らない人もタイトルくらいは聞いたことあるはず。
『シムシティ』は大ヒットしたパソコンゲームの移植版。あえてジャンルわけ
をすれば都市育成シミュレーションゲームということになるけれど、いままで
になかったタイプのゲームなんだな。では、どんなゲームなのかというと……。

▶ 町づくりシミュレーションとは？

町をつくる、というのは正しい表現ではない。町はシム(市民)たちが勝手につくっていくものなのだから。だから、市長であるキミの仕事は、用地計画を立てたり、問題点を解決したりすることで、

町の成長を助けることなのだ。キミが環境を整えてやれば町は勝手に育っていくし、キミが手をぬけば町はどんどんすたれていってしまう。シムの声によーく耳を傾けて、住みよい町づくりをめざそう。

▶ よい町とはどんな町？

いい町か悪い町かの判断は、人それぞれ。だけどこのゲームには、一応の判断の基準となるものが存在しているのだ。それは町の規模、すなわち人口の多さのことなのだ。ただし人口だけでなく、

治安が悪かったり環境汚染がひどかったりすれば、けっしてよい町とは言えないよね？ 人口が多くて、なおかつ住みよい環境をもった町、こんな理想の町をめざして頑張ろうじゃないの。

▶ 町の3大地区とは？

3大地区とは、シムたちが住む住宅地区、シムたちの職場である工業地区、そしてシムたちの生活物資を販売する商業地区のこと。どれひとつとっても、町の発展には欠かせないものばかりだ。この

3大地区はお互いに影響を及ぼしあっているんだけど、そのバランスしだいで町の将来が決まってしまうのだ。何をするときでも、3大地区のバランスを基本に考えることが必要なのだ。

マニュアル編

操作の基本

『シムシティー』の操作は、アイコンの選択とカーソルの移動だけですべてオーケー。ここではそれぞれのアイコンの意味を説明するから、よーく覚えといてね。



システムや操作にかかわるアイコンは画面右段に、各地区を造成するためのアイコンは左側に並んでいる。

アイコンの操作 ——— 上段のアイコン



こちらはシステムのアイコン。状況把握にも絶対必要だ。



スピード

時間の進行速度を、停止から高速までの4段階に調整する。停止を選んで町の



高速



普通



低速



停止

機能を止めたときでも各地区の造成はできるので、うまく利用しよう。



オプション

ひと言で表わせば、プレーヤーが楽をするための設定を行なうものだ。建物を造成する前にいちいち土地の整地をした

り、毎年予算を編成しなおしたり、災害が発生したときにそのつど現場はどこかな？なんて探すことがメンドクさい！って人は、このコマンドを全部オンにしておこう。

オートフルドーザー	AUTO フルドーザー 造成をする前にいちいち整地をする手間を省くためのコマンドなのだ。	AUTO オートバジェット 名施設への予算配分を、毎年同じ割合で固定、継続させる。	AUTO オートゴートウ 町のどこかで災害が起きたときに、画面が現場に切り替わるようにする。	BGM B.G.M. BGMの有無を決定する。オフにしても効果音は消せないけどね。
-----------	--	---	--	---

災害は全部で6種類だぞ



災害

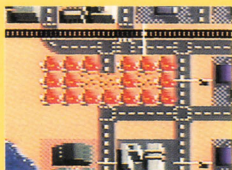
天災と人災をひっくるめて、全部で6種類の災害がある。アイコンで選択することで、好きな(?)災害を故意にひき起

こすことができるぞ。どの災害も、対処のしかたによって被害の程度が変わってくる。だから、あらかじめ有効な対策の研究をしておくことが大切になる。災害に対する適切な処置ができなければ、一人前の市長とは呼べないのだ。



火災

災害のなかでもっとも頻繁に起こるのが、この火災。火災が起きたときは、規模が小さいうちに鎮火しないと手に負えなくなっちゃうぞ。有効な対策は、燃えている地区を整地することと、火災現場の近くに消防署を建建することだ。



火災が起きたときは、規模が小さいうちに鎮火しないと手に負えなくなっちゃうぞ。有効な対策は、燃えている地区を整地することと、火災現場の近くに消防署を建建することだ。



洪水

水辺から発生して土地を浸食し、内陸部に入りこんでいく。洪水に見舞われた土地はすべて荒地地になり、地価が下がってしまう。海岸線を整地しておくことが、洪水に対する有効な予防策だ。洪水の発生率をかなり抑えることができるぞ。



海岸線に沿って、こつこつと整地を行なう。この努力が洪水から町を守るのだ。



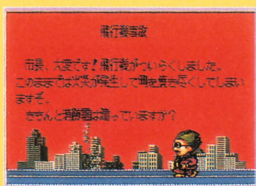
飛行機事故

空港がない町では絶対に発生しない事故。それなら空港を建設しなければいって?



商業の発展にたいして、飛行機事故も起きちゃう。原因にもなるし、飛行機事故も起きちゃう。

あまーい。空港がないと、商業の発展が頭打ちになってしまうのだ。つまり、飛行機事故は町を発展させるためには避けて通れない災害なんだよね。まあ、現象としては火災と同じだから、あわてることはないぞ。



飛行機事故が町で発生すると、火災を誘発してしまう。シロツクでかいな!

竜巻、怪獣……メンバー見るヨ



竜巻



突然現われて、ぶち壊してゆく。迷惑以外の何物でもない。

日本ではあまりお目にからないけど、『シムシティ』では、かなり頻繁に発生する災害なのだ。竜巻に襲われると、建物は壊れ、緑地は荒地地になってしまう。残念ながら、有効な対策はない。



地震

全災害中、最大のダメージを与えるのが、この地震。火災は起きるわ、交通網は分断されるわで、ホントにやっかいなのだ。



地震による二次災害のなかでも怖いのが火災。複数の火災が同時に発生してしまうのだ。



怪獣

町の公害がひどくなると、どこからともなく出現し、町を破壊するのだ。ひとたび現われたら、通り過ぎるのを待つのみ。



怪獣の正体は、なんとクツバなのだ。マリオが助けにきてくれれば……なんて甘い甘い。

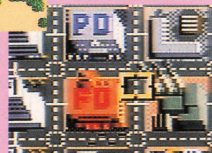
やりたかないけどリセットボタン

災害はアイコンを選択して起こす以外に、プレー中にも発生する。災害の発生を未然に防ぐためには、環境汚染を減らし、海岸線を整地し、消防署を計画的に建てておくことが大切だ。それでも災害による被害が甚大なときは……リセットボタンを押してしまおう。そして、プレーを再開してから災害の原因を根絶やしにするのだ。もちろん、町が安泰なうちにセーブするのは常識。



緑地を大切に、地価が下がらないようにし、環境悪化を防ぐのも重要だ。

万一の場合に備えて、消防署を計画的に建設しておく。





インフォメーション

町の状態を把握するためのコマンド。
建物の分布状況を色で分類したマップや、
成長率を示す折れ線グラフなど、情報が
ギチギチに詰まっているのだ。これとい

った原因が悪い当たらないのに町の成長
が突然ストップしてしまったときなどは、
このコマンドを使って何が悪いのかを探
てみよう。



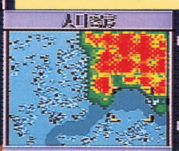
インフォメーション マップ

町の全体図を縮小して表示する。各地区の
状況や、電力、交通網、公害の状況、地価、
人口密度、人口増加率、さらには警察や消
防署の管轄範囲まで、すべてがひと目で把
握できるようになっているのだ。



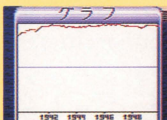
■人口密度のマップ。
重点的に開発すべき
場所が一目瞭然だ。

■基本となる縮小マ
ップ。町の全体像を
把握するのだ。

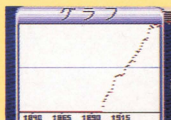


グラフ

各地区の成長のようすや、犯罪、公害の状
況など、町のさまざまな要素を折れ線グラ
フで見ることができる。データは、過去10
年、または120年の2種類を表示すること
ができるぞ。また、いくつもの折れ線グラフ
を同時に表示させることもできるので、個
々のデータがどのように影響しあっている
のかを知ることがにもなるのだ。

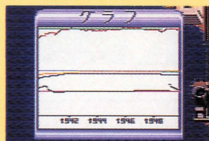


■10年分を表示すると
こんな感じなのだ。



■同じグラフを120年
分表示してみた。

■さまざまなデー
タをまとめて表示。
キミはここから何
が読み取れるか？



予算

シムたちから徴収する税金の割合(税率)を
決め、それを各施設にどのように分配する
かを決定する。各施設とは、交通局、警察
署、消防署のこと。税率と予算配分は町の
発展に大きくかわってくるので、慎重に
扱わなくてはならないコマンドと言える。

1950年度 予算				
税率	7%			
要求額	該当額	該当率		
交通	\$ 829	\$ 829	100%	↑↓
警察	\$ 800	\$ 800	100%	↑↓
消防	\$ 200	\$ 200	100%	↑↓
総差金	\$ 59767			
税収	+ \$ 5423			
特別収入	+ \$ 700			
支出	- \$ 1829			
資金総額	\$ 64061			

■やりくり上手が名市長の条件だ。



評価

市長であるキミの支持率や、町に対してシムたちが抱えている不満、人口とその増加率などのデータを見ることができる。それぞれのデータは時々刻々と変化しているので、この画面をこまめに見る習慣を身につけておこう。とくに、20パーセント以上の

1972年 町の評価

市民の声	調査結果
市民はよやうでいると 思いませんか?	人口 74200 増加人口 -1840
56% はい	財政 72580000
44% いいえ	市の負債 キャンディ
この町の問題は?	警察 警察
31% 犯罪	税金 税金
20% 公害	税金の用途
17% 失業	町年との比較
13% 住宅	48

◆シムの声は天の声をこの画面をマメにチェックしていれば、町づくりの方向を見誤ることも少なくなるはずだ。

シムたちが不満に思っている問題については、早急な対策が求められるのだ。ぼんやりしていると手遅れになっちゃうぞ。



概略

町の開発状況を数字で表示する。バランスのとれた町づくりの参考にしよう。

町の開発状況

住宅地	1339 40%	商業地	4 2%
工業地	70 21%	公園地	2 2%
商業地	580 27%	学校地	3 6%
その他	350 12%	警察署	4 9%
その他	3300	その他	0
人口	201		
犯罪率	90		
道路	2229 2.3km	公園	490 4%
鉄道	220 4.4km	学校	471 4%
治安	350 7km	平均	1604 13%
		水質	2976 33%

◆3大地区のバランスがひと目でわかるのだ。こいつは便利だ。



歴史

キミが市長に就任してからの町のできごとを年表に見せてくれるのだ。

出来事年表

1900年 1月: 最初の就任!	
1900年 9月: ツタン555	
1901年 12月: シンガーになる	
1917年 7月: キャンディになる	
1924年 6月: 犯罪率増加!	
1928年 1月: 犯罪率増加!	
1931年 12月: 文芸家!	
1934年 2月: 人口の増加!	
1935年 12月: 犯罪率増加!	

◆たまにはこの画面を見ながら昔を思い出すのもいいかもね?



銀行

町に銀行が建つと使えるようになる。資金が底をつきそうになったときに、10000ドルまでの融資が受けられるのだ。返済は毎年500ドルずつ、21年かけて行なう。返せなくなったらゲームオーバーになっちゃうぞ。



◆銀行があると、町として一人前になったって気がしない?

◆スタジアムや港を建設するときなど、融資の受けどきだ。



スケールモデル

銀行と同じく、最初からは使えない機能だ。これはキミの町の模型で、ふだんとはちょっと違った角度から自分の町を眺めることができるようになる。べつに役にたたんないんだけど、あるとうれしい機能だね?



◆なまめ上からの視点で自分の町を見られるようになるぞ。



ロード／セーブ

『シムシティー』は、もちろんパッテリーバックアップ方式を採用している。セーブできるのは、ノーマルモード、練習モード、シナリオモードを合わせてふたつまで。どうしても3カ所セーブしたければもう1本買うしかない。

LOAD	SAVE	GOTO MENU	QUIT
すでにセーブしてある町を引き続き発展させるときに。	ゲームを記録するときはこれ。セーブは2カ所までだ。	メニュー画面に戻る。リセットする手間が省けるのだ。	セーブ後、ゲームを終了する。おやすみ前にはこれ。



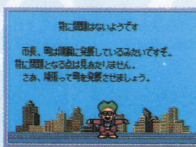
Dr. ライト

キミの参謀役である町の助役さん、Dr. ライトを呼び出すコマンド。Dr. ライトは、

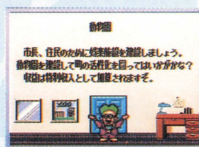
町の状況に応じて的確なアドバイスをしてくれるのだ。彼は、町に何か特別なできごとがあったときには呼ばなくても出てくるけど、何をすればいいのかわからなくなったときは、意見を聞いてみよう。



◆災害時には現場からレポート！



◆何もお言葉。もしの言葉。励げ



◆プレゼントを届けてくれるのも彼を届



虫めがね

3大地区の発展段階を調べるコマンドだ。調べる範囲は、2段階に調節することができるのだ。



◆虫めがねの効力範囲が透けて見える感じた。



◆広い範囲を調べることもできるぞ。



ゴートウ

災害が発生したときに、現場に直行するためのコマンド。オプションでオートゴートウを選んでおけば使わずにすむ。



◆市長のキミが、町で起きた事件のことを知らないんじゃない？話をしなさい。それ、現場に直行だ！

アイコンの機能 — 左側のアイコン



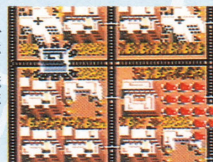
建物^{たてもの}を建設^{けんせつ}するためのアイコンは、画面^{がめん}の左側^{ひだりがわ}に集ま^{あつ}っている。それぞれの建物^{たてもの}の機能^{きのう}と意味^{いみ}を、ひとつずつ説明^{せつめい}していくぞ。



整地

すでに建物^{たてもの}が建^たっている場所^{ばしょ}に、新た^{あら}に別の建物^{たてもの}を建^たてるときには、まず土地^ちをサラ地^{ひつよう}にする必要がある。そのとき^{つか}に使う^{つか}のが、このコマンド^{コマンド}なのだ。

◆火災^{かさい}が発生^{はっせい}したときには、整地^{せいち}コマンド^{コマンド}で燃^もえている建物^{たてもの}を壊^{こわ}してしまおう。延焼^{えんしょう}を防^はぐことがで^きるのだ。

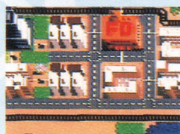


◆水辺^{みずべ}を整地^{せいち}することで、護岸^{ごがん}工事^{こうじ}の効果^{こうか}が得^えられるのだ。これは洪水^{こうすい}に対する有効^{ゆうこう}な対策^{たいさく}だぞ。



道路

クルマ^{くるま}の通り道^{とおりみち}。敷設^{ふせつ}費用^{ひよう}は安い^{やす}けれど、渋滞^{じゅうたい}が起き^おるのが悩^{なや}みのタネだ。



◆交通網^{こうつうもう}がなければ町^{まち}は繁栄^{はんえい}しない。警察^{けいさつ}や消防署^{しょうぼうしょ}だって機能^{きのう}しないのだ。いわば町^{まち}の背骨^{せせ}みたいなものだ。



線路

敷設^{ふせつ}費^ひ、維持費^{いじひ}ともに道路^{どうろ}より高いけど渋滞^{じゅうたい}しないのだ。



◆便利^{べんり}だからといって線路^{せんろ}しかない町^{まち}にしちやうのも、ちょっと味気^{あじ}ないかもね。でもやっぱり便利^{べんり}だからなあ。



電線

発電所^{はつでんしょ}で起^おこした電気^{でんき}を、各地区^{かくちく}に送^{おく}る。町^{まち}には必要^{ひつよう}不可欠^{ふかけつ}なものだ。



◆余分^{よぶん}な電線^{でんせん}は電力^{でんりき}のロス^{ロス}になってしま^う。電線^{でんせん}は必要^{ひつよう}なぶんだけ引^ひくようにしま^う。スツキリとね。



公園

地価^{ちか}を上げ^あげる効果^{こうか}がある。シムたち^{しむたち}の憩^{いこ}いの場^ばとして作^{つく}ってあげよう。



◆公園^{こうえん}には、木^きが生^はえるものと生^はえないもの2種類^{しゅるい}がある。木^きが生^はえる確率^{かくりつ}はランダムだ。並木道^{なみきみち}も作^{つく}れるぞ。

住宅地区は町の心臓部なのだ



住宅地区

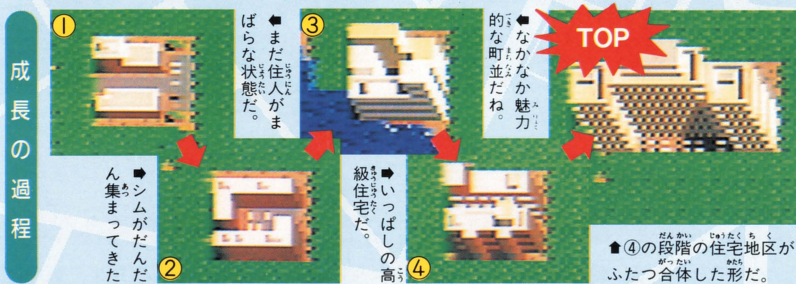
町の人口を増やすためには、シムたちが住むところが大切だってこと、わかるよね？ 町をつくっていくうえでの土台となるもの、それが住宅地区なのだ。

住宅地区は、周辺の環境と地価によって成長していく。最初は小さな家がぼつ



●住宅地区に家やマンションが建つのは当然だけど、病院や学校ができることもあるのだ。

ぼつと建っているだけだけど、成長するにつれて、グラフィックが立派になっていくのだ。成長の過程は21段階あるぞ。



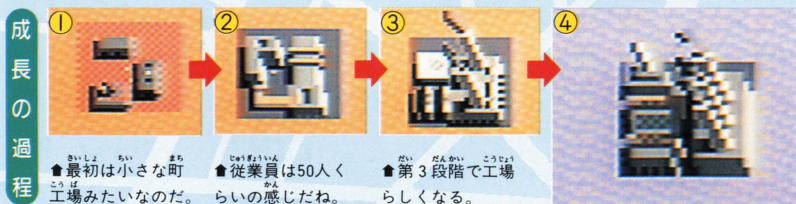
工業地区

工業地区は、シムの職場として機能する。煙突からの煙が環境汚染の原因となるので、住宅地区から離れた場所に作る。治安もあまりよくないので、近くに警察を配置することも忘れずに。



●この煙が空気を汚染する。でも工業地区は不可欠なものだよ。

●工業地区のもっとも発展した形がこれなのだ。



シムだって職場がほしいのだ



商業地区

商業地区は、シムたちの生活用品を生産、販売するところだ。また、工業地区



■まずは住宅地区の近くに建ててみよう。



■交通網を整備してやるのが大切だぞ。

町の統計			
住宅地区	131	40%	
工業地区	70	21%	
商業地区	88	27%	
その他	41	12%	
トータル	330		
道路総長	225		
公園	64		
森林	229.8 km		
平地	23.4 km		
水域	35.5 km		

■他の地区とのバランスも考慮しよう。

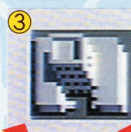
成長の過程



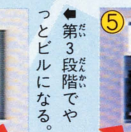
■第1段階：小さい売店って感じた。



■第2段階：ここが本格的な商業地区になる。



■第3段階：ここが本格的な商業地区になる。



■第4段階：ここが本格的な商業地区になる。



■第5段階：ここが本格的な商業地区になる。

■⑤の段階のものがふたつ合体すると、ほれこの通り！



3大地区のバランスについて

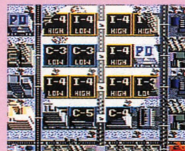
人口を増やすためには十分な数の住宅地区が必要だ。でも、住宅地区だけじゃ町は発展しないんだよね。大切なのは、住宅地区と工業地区、そして商業地区のバランスなのだ。シムたちの職場である工業地区と商業地区が不足したら、職にあぶれたシムはどこかに引っ越していってしまうぞ。

画面の右上に表示されている需要インジケータを参考に、3大地区の数のバランスを保つように気を配ろう。R、C、I、の3つのバーがプラス方向に伸びていけばノープレだ。



町の統計			
住宅地区	71	37%	
工業地区	41	21%	
商業地区	42	22%	
その他	39	20%	
トータル	193		
道路総長	148		
公園	6		
森林	4.0 km		
平地	47.9 km		
水域	10.4 km		

■概略コマンドで3大地区の数を確認できる。



■虫めがねをまめに使うことも大切だぞ。



■これでは住宅地区が少なすぎるぞ。

町を町として機能させるもの



警察署

周辺地区の犯罪発生率を抑える。ひとつにつき、年間100ドルの経費が必要だ。

この町の問題点は？

34% 犯罪
21% 税金
17% 公害
8% 住宅費

管轄範囲には限りがあるので、複数の警察署が必要になる。

治安が悪すぎると町の発展がストップしてしまうことも。



消防署

町の防火と消火活動を行なう。警察署と同様、年間100ドルの維持費が必要だ。



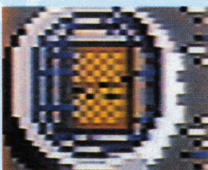
消防署がないと火災が起きたときに困る

予算をケチってもダメなのだ。

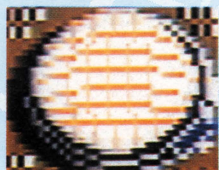


スタジアム

町の人口がある程度まで増えると、シムたちが「建設してくれー」と言ってくる



ふつうの屋根なしスタジアムだ。



ドームタイプのものもあるのだ。

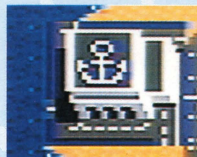
がこのスタジアム。スタジアムには屋根のないタイプとドーム型の2種類がある。どちらのタイプでも機能は同じなんだけど。その機能とは、周辺の地域の発展を活発にすることなのだ。注意しな

ければいけないのが、交通渋滞。スタジアム周辺の交通網が整備されてないと、道路がクルマだらけに！



港

工業がある程度まで成長すると、港が必要になってくる。港を建設するとほかの都市との間で資材を大量に輸送できるようになるので、工業がより発展するってわけなのだ。港を作って、船が動き出すのを見るのは、ちょっと感動的!?



港を建設してからしばらく経つと、船が動き始める。海難事故も起きるけど、それは運命ってことで。

当然だけど、港は海岸に作らなくては意味がないのだ。建設予定地は最初から確保しておこう。



電力は町の栄養源です



火力発電所



◆これじゃ、いかにも空気が汚れそうだね？

◆火力発電所と住宅地区の間には十分な距離を！



2種類ある発電所のうち安く建設できるのが、この火力発電所だ。ただし、安いことの見返りに(？)、電力の供給量が少ない。ひとつの火力発電所の配電能力は、約50地区分しかないのだ。また、大気汚染の原因になるという欠点もある。あまりお勧めできないんだな、これは。



原子力発電所

ひとつの原子力発電所で、約150地区分の電力を供給できる。建設費を考えても



◆コストパフォーマンスより数段上。



◆怪獣や竜巻は原子力発電所の大敵なのだ。



◆メルトダウンが起きたら、その町は見捨てるしかない。

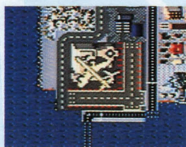


空港

『シムシティ』に登場する全施設中で、もっとも大きな面積を持つのが、この空港なのだ。面積だけでなく、建設費用も



◆飛行機が墜落しないといいけど。



◆空港は環境汚染の原因にもなる。



◆ヘリコプターが渋滞している場所を救えてくれる。

最高額で、10000ドルもかかるぞ。空港の役目は、商業の発展を助けること。さらに、ヘリコプターが町の上空を巡回して、交通渋滞の発生箇所をレポートしてくれるというおまけもつく。でも反面、環境汚染と飛行機事故は恐いなあ。

もらってうれしい贈り物!



プレゼント

プレゼントとは、あらかじめ用意されている施設とはひと味違った特別な建造

強力な警察

市長、日に日に増大してゆく犯罪問題を解決するために強力な警察を建設しよう。
きつと町の治安が回復して元気のある町になることでしょう。



Dr. ライ
のプレゼントは、
トを通して、
くのを次々として
るの次に何かが贈られてくる
期待しちゃう。

物のことなのだ。キミの町が発展していく段階で、ごほうびとしてひとつずつ贈られてくるので、プレゼントという名称がついているようだ。プレゼントが届くタイミングはまちまちだけど、たとえば町の人口が増えてタウンからシティーになったときのように、何かの区切りに贈られてくることが多いぞ。

プレゼントには、地価を上げるものや、町に特別収入をもたらすものなど、いろいろある。どれもうれしいものばかりだ。

●市長の家



市長、すなわちキミの家。周辺の地価を上げる効果があるぞ。誰も文句は言わないから、町のなかでいちばん気に入った場所に建てちゃおうぜ。

●銀行



その名もピーチ銀行という。10000ドルまでのお金を貸してくれるのだ。ここにはシムたちが集まってくるので、周辺にある地域も繁栄するぞ。

●遊園地



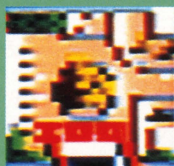
シムが集まるのはもちろんのこと、年間200ドルの特別収入を稼ぎ出してくれるのだ。スタジアムと並ぶ娯楽の殿堂と言えるだろうね?

●カジノ



なんと、年間300ドルもの特別収入を稼ぎ出してくれる。そのかわり、犯罪の発生率が少しだけ上がってしまうという欠点もあるのだ。

●動物園



機能的には遊園地とまったく同じだ。見た目の違いを楽しもうってところかな。公園の近くに設置すると雰囲気が出ていいかもね。

●噴水



町の50周年の記念に贈られてくる。噴水を作った場所にはシムが集まってくる。だから噴水の周辺の地域はより発展が活発になるぞ。

プレゼントはほかにもあるぞ!

下に12種類のプレゼントを紹介したけど、じつはこのほかにもいくつかのプレゼントがあるのだ。たとえば、町の海岸線を埋め立てることができるアイテムなんてのもあるし、町の人口が50万人を超えると、なんとマリオの像がもらえちゃ

うのだ!

まあ、これらのプレゼントは一種の隠れキャラみたいなものだから、がんばって自力で獲得してね。すべてのプレゼントを揃えられれば、『シムシティ』マスターを名乗れるぞ!



ト。博覧会モニュメント。入手方法は、まだ秘密なのだ。



スケールモデル。違った角度から町を眺めるのもオツだね。

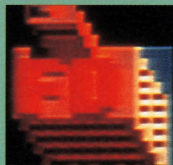


●強力な警察



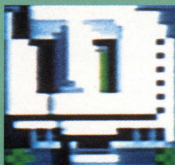
通常のものよりも広い守備範囲を持った警察署。犯罪発生率が高い地域のドまんなかに建てよう。まちがっても隅っこに建てないようにね。

●強力な消防署



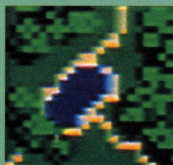
通常のものよりも広い守備範囲を持った消防署だ。消防署をいくつか建てる则プレゼントされるらしい。設置場所は慎重に選ぼう。

●図書館



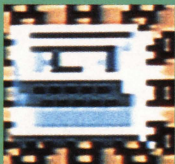
シムが集まってくる目標となる建物。ほかの娯楽施設と違い、犯罪発生率を上げるようなことはないのて、設置場所を選ばないのがうれしい。

●大きな公園



ふつうの公園の9倍の面積を持った公園。大きいだけに、地価を上げる効果もふつうの公園に比べてはるかに高いぞ。お好きな場所にどうぞ。

●駅



駅といえば町の中心。それだけにおいしい存在で、人集めや強力な地価上昇効果に加えて、100ドルの特別収入までもたらしてくれるのだ。

●風車



姉妹都市であるオランダのアムステルダムから贈られてくる。効果は遊園地や動物園と同じだ。いわば、観光名所みたいなもののなのだ。

シナリオモード対策編

『シムシティ』は自由度が非常に高いゲームだけど、シナリオモードだけは雰囲気^{い き ちが}が違っている。シナリオモードでは、特定の町を見舞う特定のトラブル^{とく いてい まち み ま とく いてい}を乗り切ることが要求される。しかも期限まで決められているから、悠長に町づくりを楽しむ暇^{ひま}なんかない。仕事人としてのキミの腕が試されるモードなのだ。

6種類のシナリオが用意されている

シナリオモードとは？

シナリオモードでのキミの仕事は、都^{しごと}市^とをつくることではなく、整備^{せいび}すること。キミは、ある程度成長した都市^{ていどせいちやう}の市長職^{とししやうやく}



◆シナリオ選択画面。シンボリックなグラフィックがそれぞれのシナリオの特徴を伝えている。

を引き継ぐことになるんだけど、なんの因果か都市がトラブルにまきこまれる。

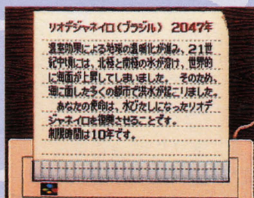
そのトラブルの^{かいけつ}解決がキミの^{しめい}使命なのだ。



◆シナリオを選択すると、市長であるキミの机の上にあるような指令書が出力される。さあ、出番だぜー

クリアー条件と問題点

ひと口にクリア条件といっても明解
なものではない。町を建て直すといっ
ても、どうすれば建ち直ったことになるか
がわからないからだ。はっきりしている



◆各指令書にクリアー条件かくしれいしよが示しめされている。でも、なんだか抽象的ちゆうしやうてきだよな。とりあえず期限きげんだけはチェック！

のは、期限きげんがあることと財源ざいげんに限りかぎがあること。とにかくあらゆる問題点もんだいてんを解決かいけつしていかなければならない。期限きげんが終わった時点じてんではじめて結果けつこがわかるのだ。



●**実際**は指令のほかにも
多くの問題点があるのだ。

◆まずはインフォメーションマップを見よう。

2047年 市の評価	
市民の声 市議会よくやっている と 思っていますか？	
41% はい	
59% はい	
この市の将来は？	
75% 会 合	
22% 充 満	
3.0% 良 好	
7% 行 方	
重要結果	
人口 146,820	
増加人口 (昨年)	-5,660
総所得 94160000	
市の歳入	41,060万
財政収支	黒 字
総合得点	
市民の満足	360
市長との信頼	-137

シナリオはどれも難問ぞろい

渋滞や環境汚染などの社会問題と、竜巻や地震などの災害、シナリオモードではこのふたつがキミの前に立ちふさがる。どちらの場合も規模が大きいので、ちょちょいのチョイで解決！ ってわけにはいかないのだ。ただ、幸いなことにメルトダウン以外の5つの問題は、自作のマップで故意に起こすことができる。シナリオモードに挑戦する前に、災害対策の

練習を積んでおこう。練習をする前にセーブすることを忘れずにね。

■メルトダウン以外の災害は自由に発生させることができるのだ。



■災害を起こす前にセーブを忘れずに。あとで泣いても知らないぞ。

問題点はひとつではない!?

シナリオのテーマが犯罪の撲滅だったとしても、それだけを解決することなど不可能。犯罪の原因のひとつである環境



■場所ば東京、テーマは怪獣。なにしろ東京だからして、渋滞もひどい。排ガスによる汚染もすごいしね。

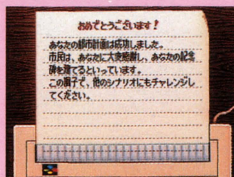
汚染や、地価の暴落などの問題も解決しなげなければならないのだ。トラブルの因果関係を見極めることが重要だ。



■ひとつの現象の影には、さまざまな要素が絡みあっている。グラフから情報を読み取ることが学ぼう。

クリアーは真の目的ではない?

シナリオモードでは、決められた期限が経った時点で市長であるキミに対する評価が下だされる。キミが名市長として認められようが、市長失格の烙印を押されようが、とりあえずそこでひとつのシナリオが終わったことになるのだ。でも、たとえシナリオをクリアーできたとしても、それだけじゃものたりないよね？ 決められた期限が切れたときの人口を、シナリオ開始時よりも多くするくらいの気持ちで頑張ろうぜ。



■よくできましたって誉められたけど、これでおしまいの？

■クリアーはしたけど評価はまだまだ。このくらいで満足しちゃダメだ。

市の評価	
市民の声 市民はよくやっていると思いませんか?	市況調査
50% (良い)	人口 104900
42% (良い)	電化人口 600
この市の問題は?	問題数 99190000
25% (良い)	市の収入 10000000
25% (良い)	市債 560
17% (良い)	市債の返済 560
16% (良い)	市債の返済 60

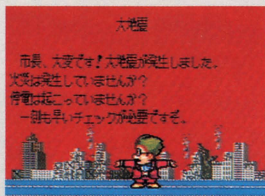
大地震発生

シナリオ

1

サンフランシスコ

地震があるのは日本ばかりじゃない。このシナリオの舞台は、アメリカの西海岸、サンフランシスコだ。この町を襲った大地震から、5年以内に町を復興させるのがこのシナリオの課題。都市機能の持続、犯罪の抑制など、さまざまな問題がいちどに降りかかってくるぞ。初心者にはちょっと厳しいかもね。



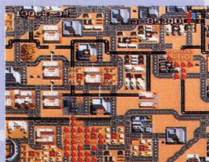
◆ゲームを始めてからしばらく経つと、大地震にみまわれるのだ。

◆ボーズをかけて、どこを中心に復興させればいいのかチェックしよう。



問題点

まず最初に直面する問題は、地震が治まると同時に発生する火災。なんとか火を消したと思っても、犯罪の発生件数が増えてくるはず。これが2番目の問題だ。



◆地震イコール火災。これ、常識。サンフランシスコが火の海にならないうちに、火を消さなくちゃ。急げ急げっ！

対策

火災についての対策はけっこう簡単。火の周囲にある建物を壊してしまうのだ。電線や森林も壊してしまえ。燃えるものがなければ火は広がらないもんね。



◆なんとか火は治まったけど、おかげで建物がある……。十分な数の消防署があれば、鎮火のスピードも速いんだけどね。



ゲームスタート時のデータ

町の問題点

犯罪	34パーセント
税金	21パーセント
公害	17パーセント
住宅費	8パーセント
人口	10万440人
人口増加	-6240人

◆犯罪に対する苦情の多さに注目。このままではサンフランシスコが無駄地帯になってしまう。

1906年 町の評価

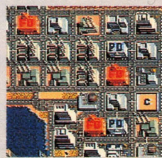
市民の声	調査結果
市長はよくやっていると 思いますが?	人口 100440
57% はい	増加人口 -6240 (昨年)
43% いいえ	評価額 77980000
この町の問題点は?	町の規模 マトロポリス
34% 犯罪	難易度 初級
21% 税金	総合得点
17% 公害	現在の得点 542
8% 住宅費	昨年との比較 42

◆ なんとか10万人以上の人口をキープしていききたいものだよね。

交通渋滞

シナリオ 2 ベルン

ここはスイスの首都ベルン。恐ろしいほど交通渋滞の激しい都市で、道路は飽和状態寸前なのだ。そこでキミに与えられた使命が、10年以内に町から渋滞を追放すること。ただし、都市機能を停止させたり都市を破壊するなどのデタラメは許されない。すべての道路を鉄道に敷き替えてしまえばいいと考える人もいるかもしれないけど、世のなかそんなに甘くない。そんなことしたら、いったいいくらかかると思う？



◆こちゃこちゃぐち
やぐちや、うぎー！



◆この町、とにかく道路の総延長が長すぎるのだ。整理しなくちゃね。



問題点

大問題なのが交通渋滞。そしてみるみる減っていく町の資金……。何をしてもお金は必要。警察をつぶせば犯罪が増えるし……。さあ、どうする？

1966年 予算			
収入	支出	貯蓄	赤字
交通	\$1822	\$1822	100%
教育	\$2400	\$2400	100%
消防	\$1600	\$1600	100%
警察	\$18273		
税収	+	\$3298	
特別収入	+	0	
支出	-	\$5622	
資金総額		\$15749	

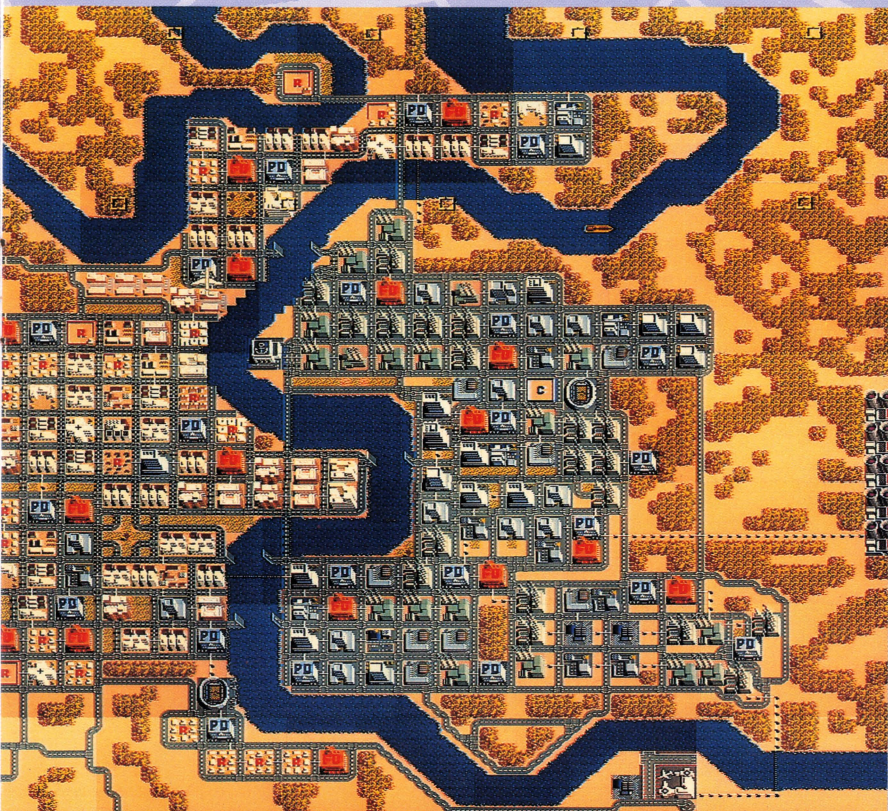
◆とにかくこの町はお金がかかりすぎる。設備費を100に設定したのははやままだけど、それはちょっとムリかな。

対策

お金をあまり使わずに渋滞を減らす一番の手だては、ムダな道路をなくすこと。また、経費節約のために、消防署の数をすこしだけ減らしてみるのもよいかも。



◆このくらい道路をスッキリさせてやれば、交通局の予算をかなり抑えられるぞ。余裕ができたなら鉄道に敷き替えていこう。



ゲームスタート時のデータ

町の問題点	
税金	22パーセント
犯罪	21パーセント
住宅費	13パーセント
公害	12パーセント
人口	93660人
人口増加	-1540人

★スタート当初は交通渋滞に対する苦情は少ない。文句を言われる前に交通網を整備しちやえ。

1965年 町の評価	
市民の声 市長はよくやっていると思はすが？	調査結果 人口 93660 増加人口 -1540 (昨年)
53% はい	新価値 110730000
47% いいえ	町の発展 キャピタル
この町の問題点は？	難易度 初級
22% 税金	総合得点
21% 犯罪	現在の得点 578
13% 住宅費	昨年との比較 78
12% 公害	

●人口がもうちょっとで10万人になる。メトロポリスをめざすのだ！

大怪獣出現

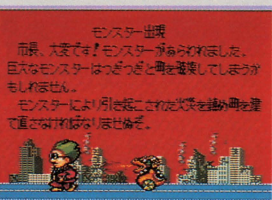
シナリオ

3

東京

とうきょう だいかいじゅう 東京に、あの怪獣がやってきた！ もう町は大
パニック。かいじゅう あば ほうだい ほうだい 怪獣は暴れ放題やり放題。かぜ む 風の向くまま気
の向くままにまちを壊してくれる。こんなひどい町の市長になっても、だれ うら 誰を恨めるわけでもない。きげん 期限は5年、
すっかり あ まち もと へい わ すが と もど 荒らされた町に、元の平和な姿を取り戻すの
がキミの使命だ。しめい

➡ だいかいじゅう とうきょう まち お せん
大怪獣クッパ登場。町の汚染
がひどくなるとやってくるのだ。



➡ す ほうだい まち かい
好き放題に町を破壊するクッパ。
ゆび 指をくわえて眺めてるしかない。

問題点

かいじゅう とお ひ うみ 怪獣が通ったあとは、火の海となる。
そればかりか、でんせん き 電線も切られてしまうの
で、まち だいでいせん み 町は大停電に見舞われるのだ。大東
京は、まさしくガレキの山に……。やま



➡ かいじゅう は かいやく じ
怪獣の破壊力は地
震にも匹敵するほど。
しん 震のまん中を通られ
た日には、たまった
もんじゃないのだ。
オーマイゴッド！

対策

かさいたいさく 火災対策はもうわかってるよね？ そ
う、せいちとしょうぼうし けんせつ ていでん
整地と消防署の建設だ。停電につい
ては、でんりょく さんしん ひつよう
電力マップを参照しながら必要な
箇所を修理してやればいいのだ。かしょ しょうり



➡ でんりょく でん
電力マップだ。電
線が途切れている場
所を探して、そこを
つなげてやればよい。
はつでん 発電所が破壊されて
なければの話だけど。



怪獣出現から1年後のデータ

町の問題点	
火災	46パーセント
犯罪	16パーセント
税金	13パーセント
公害	11パーセント
人口	64200人
人口増加	-1520人

★クッパ出現から1年後、町は火の海と化していた！火災をなんとかしなければ。

1962年 町の評価	
市民の声 市長はよくやっていると思えますか？	調査結果
32% はい	人口 64200
68% いいえ	増加人口 (昨年) -1520
この町の問題点は？	評価額 74030000
46% 火災	町の規模 キャピタル
16% 犯罪	難易度 初級
13% 税金	総合得点
11% 公害	現在の得点 415
	昨年との比較 -133

★支持率の低さは目も当てられないほど。先が思いやられるなあ。

犯罪多発

シナリオ

4

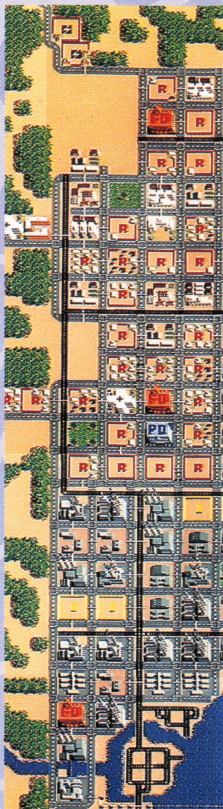
デトロイト

自動車工場で有名な町、デトロイト。ここは工業だけでなく、犯罪の町としても有名なのだ。この町の市長となったキミの使命は、10年以内に町の秩序と平和を取り戻すこと。ただし、犯罪以外にも問題はたくさんあるぞ。安易に警察を配置するだけじゃ、ニツチもサッチもいなくなってしまうのだ。



警察の活躍はこの程度。先が思いやられますなあ。

始めの状態がこれ。なるほど立派な犯罪都市だ。



問題点

犯罪はもちろんのこと、必要以上に多い道路もキミのジャマになる。渋滞が起きるし、そのうえ維持費だってバカにならないしね。



基盤の目みたいな道路ってのはまさしくこれのこと。せめてひとつひとつの目がもう少し大きければいいのに。

対策

犯罪を減らすには警察を配置するのが一番。ここは資金のことを考えて、消防署の何パーセントかを警察に建て替えてみるのもいいかもね。



火事が起きないことを祈りつつ、消防署を警察に建て替えてしまおう。これなら予算を増やさずに警察を強化できるぞ。



ゲームスタート時のデータ

町の問題点

犯罪	31パーセント
公害	20パーセント
税金	17パーセント
住宅費	10パーセント
人口	73100人
人口増加	-2940人

じんこう げんじょうけいこう
 人口が減少傾向にあるけど、こんなに危険な
 まち
 町じゃそれも当然のことなのかな？

町の概略

住宅地区	121	40%	突電防	5	空港	1
工業地区	92	30%	競技場	1	港	1
商業地区	64	21%	消防署	7	病院	5
その他	28	9%	警察署	3	学校	5
トータル	305		その他	0		
開発地	218		公園	119	1%	
未開発地	59		森林	2597	22%	
道路	237.4	km	平地	2079	17%	
鉄道	67.1	km	水域	1221	10%	
送電線	53.9	km				

はんざい
 犯罪多発の原因なのだろうか？
 工業地区がずいぶん多い。これが

放射能汚染

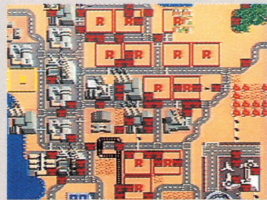
シナリオ

5

ボストン

メルトダウンとは、事故によって原子力発電所の炉心が溶けてしまうこと。メルトダウンが起こると、原子力発電所の周囲の土地が放射能に冒されて、何百年にもわたって使いものにならなくなってしまうのだ。このシナリオでは、メルトダウンの被害からボストンを復興させるのがキミの役目だ。期限は5年である。

■ついにメルトダウンが……。ああ、私の大切な町が、町が……。



■メルトダウンのあとの惨状を見よ。このあたりの土地は死んでしまった。



問題点

発電所に事故が起こったのだから、当然のように町は大停電になる。また、事故現場の周辺にある施設は、まったく使いものにならなくなってしまうのだ。



■公害のマップを見ると、メルトダウンの恐ろしさがよくわかる。放射能に汚染された土地に緑が戻るのはいつの日か。

対策

放射能に汚染された土地はもう手遅れ。海にでも沈んでしまったものと思って、スッパリあきらめてしまおう。残された土地を開発して、新しい町をつくるのだ。



■この町は、犯罪の発生率もかなり高い。マップで警察の管轄範囲を確かめながら、警察の数を増やしていくのだ。



メルトダウン発生直後のデータ

町の問題点	
公害	52パーセント
犯罪	19パーセント
火災	15パーセント
税金	7パーセント
人口	77200人
人口増加	-320人

公害に対する苦情が50パーセントを超えている！
 犯罪への苦情の多さも考慮しよう。

2010年 町の評価	
市民の声 市長はよくやっていると思はるか？	調査結果
33% はい	人口 77200
67% いいえ	増加人口 -320 (昨年)
この町の問題点は？	評価額 127200000
52% 公害	町の規模 キャピタル
19% 犯罪	難易度 初級
15% 火災	総合得点
7% 税金	現在の得点 321
	昨年との比較 -179

なんと支持率が3分の1。なんと
 かつて盛り返さなくちゃ。

大洪水発生

シナリオ

6

リオデジャネイロ

地球の温暖化によって北極と南極の氷山が溶け、海洋の水面が上昇した。そして、リオデジャネイロにも大洪水がおしよせてきた……。このシナリオの期限は10年。犯罪や火災と違って、洪水はいちど発生してしまったら抑える手段がない。水が引くのをじーっと待つしかないのだ。水が引くまでに、洪水以外のトラブル対策に全力を注ごう。

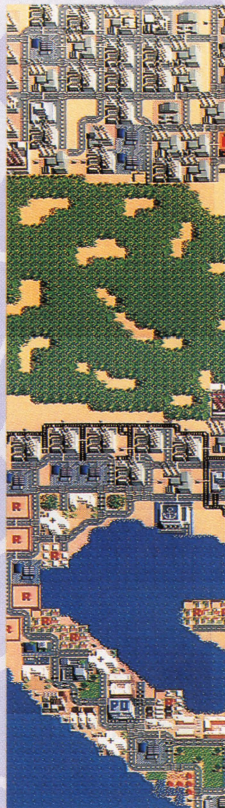


水は飲んでも飲まれるな



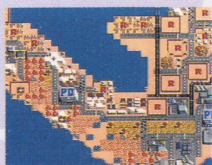
●人口は減り続けているとこの通り
●油断しているとこの通り
●機械も麻痺してくるぞ。

●洪水といっても、最初はかわいいもんだ。



問題点

洪水は海岸に近い建物が被害を及ぼすものだ。運悪く港や空港が破壊されると回復するのに多額のお金が必要になるぞ。緑地が荒地地になってしまうのも困る。



●建物が洪水に巻き込まれると、火災が発生する。この火災ってやつ、どんな災害にもついてまわるんだよね。

対策

あらかじめ水辺を整地しておくことで、洪水による被害をちょっとは抑えられるようだ。海岸の近くに建物を建設しないことも、消極的ながら有効な対策だ。



●洪水を無視して内陸部にむかって町を発展させていくのもひとつの手ではある。洪水には対処しようがないからね。



大洪水発生直後のデータ

町の問題点

公害	53パーセント
犯罪	28パーセント
税金	10パーセント
住宅費	7パーセント
人口	15万2540人
人口増加	-60人

◆問題点のなかで税金と住宅費のふたつは無視してもいいだろう。公害と犯罪に対する対策を。

2047年 町の評価

市民の声
市長はよくやっていると
思いますか?

41% はい

59% いいえ

この町の問題点は?

53% 公害

28% 犯罪

10% 税金

7% 住宅費

調査結果

人口 152540

増加人口 60

(昨年)

新面積 94160000

町の規模

対人口比率

難易度 初級

総合得点

現在の得点 363

昨年との比値 -137

◆人口の多さは6つのシナリオの中で最高だ。でも安心は禁物だぞ。

名市長への道 編

町を発展させるためには、基礎的な知識とともに、さまざまなテクニックを身につけておく必要がある。また、支持率の高さも名市長の条件であることを忘れてはならない。



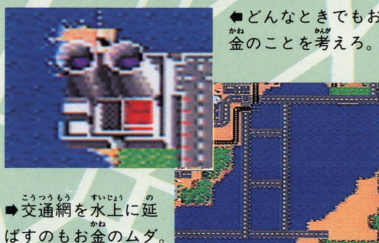
【基本知識】

何につけても基本は大切だ。基本がなっていないと、応用テクニックなんて身につくはずがないもんね。

ここでは、『シムシティ』をプレイするときに、どんな考えかたをすればよいのかについて説明するぞ。この考えかたをマスターすれば、キミの町の成長が止まってしまったときでも柔軟な対応ができるはず。きちっと読むべし。

1 コストパフォーマンスを考えよう

ポリシーだけで成功できるほど町づくりは甘くない。発電所ひとつとってみてもそれは明らか。どんなに原発反対を唱えても、このゲームでは何の得にもならないのだ。いくらメルトダウンの危険性があるといっても、原子力発電所の電力供給量の魅力が失われるものではない。



2 苦情への対策は?

画面右上の需要インジケータは便利だけど、住民の声にはさらに注意を払おう。不満の項目のうち、ひとつでも20パ

ーセントを超えるものがあると、たちまち人口が減りはじめるのだ。そうなる前に不満にはきちんと対処しておこう。

1952年度 予算案				
税率	5%			
収入	支出	増減	増減率	
交通税 \$1232	\$1232	100%	増	増
電力税 \$800	\$800	100%	増	増
酒税 \$200	\$200	100%	増	増
総収入	\$63440			
税収	\$5775			
特別収入	\$900			
支出	\$2232			
資金総額	\$67883			
決定				

◆税が金へばんわたりやすいために税金を下げたら、た

1951年 町の評価	
市民の声	調査結果
市景はよくやっていると思いませんか?	人口 121700
55% はい	増加人口 (昨年) 3080
45% いいえ	新設地 47540000
この町の景観は?	市の景観 47540000
21% 住宅地	緑地 26
17% 公園	総合得点
14% 税金	現在の得点 608
13% 犯罪	昨年との比較

◆住宅に不満はあがっていることを示しているのだから。迎すべきた。それだけ地価は値が下がる。

3 財政がピンチになったら?

町の資金が乏しくなってきたときには
どうすればいい? 町のなかでムダなもの
を整理するのだ。まずは交通網を整理
し、ついで消防署の数を減らすのだ。そ
れでも足りないときは警察を減らすこと。
増税は最後の手段とこころえよう。

1951年度 予算書

税率	7%	決定
交通	1071	1071 100%
電費	800	800 100%
消防	200	200 100%
警察	58997	58997
税収	1071	5658
特別収入	+	900
支出	-	2071
資金総額	+	63484

▲予算を減らすよりも、道路や消防署などの設備の絶対数を減らしたほうが効果的だよ。

4 1区画を大きくしよう

道路や線路を基盤の目のように敷設し
まわっている人も多んじゃないかな?
はっきり言って、それは費用のムダ使い
だ。予算の面から見れば、6つくらい

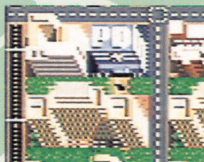
施設をまとめてひとつの区画にするくら
いでちょうどいいのだ。ただし、道路か
鉄道が、各地区のいずれかの面に接する
ようにしないと意味がないぞ。



▲ムダの極地。金を捨てるようなもの。



▲これくらいがちょうどよい。



▲警察と消防署は交通の便のよい場所に。

5 地価を中心とした町づくりを!



▲いわゆる高級住宅街ってやつだ。こんなに環境がいいところなら、誰だって住んでみたいと思うよな。

誰だって環境のいいところに住みたい
と思っているはずだ。では、環境のよい
土地とはどんな土地なのか? ズバリ、
地価が高い土地だと断言してしまおう。
公園やプレゼントを効果的に配置して、
地価が高い地区をたくさんつくろう。



▲地価の低い地域には、積極的に公園を作てやろう。



▲プレゼントされた建物を集めさせるのは避けよう。

町づくりは
勝手放題
唯我独尊

【実践テクニック】

前のページを読んだキミ、町づくりにあたっての基本的な心がまえはできたかな？ このページでは、心がまえのちょ

っと上、ぜひとも実践してほしいテクニックについて説明するぞ。

ここで紹介するテクニックを覚えているのといかないのでは、町の成長の度合にグリーンと差がでてくるはず。メガロポリスへの近道なのだ。

1 ポーズだポーズだポーズ！

スピードコマンドのなかにあるポーズ機能。これを使いこなせなきゃ市長としては半人前だぞ。ポーズをかけているあいだは町の機能が停止し、災害などもピタッと止まる。でも、整地や建物の造成は自由に行なうことができるのだ。



◆町の時間は止まっていても、市長であるキミは自由に活動を続けることができるのだ。ブラーウオ!!

2 道路なんていらないうたらいらない!

町の交通網は道路と鉄道の2種類だけ。お金をケチって、つつい安く敷設できる道路に頼ってる人、いませんか？

そんなキミ、町をスムーズに成長させたかったら、これからは鉄道一筋に生きること。鉄道は道路とくらべて、敷設費用も維持費もかさむけど、お金には代えられない長所を持っているのだ。その長所とは、渋滞しないことと、環境汚染の原因にならないこと。鉄道さえありゃ、交通網は万全なのだよ。

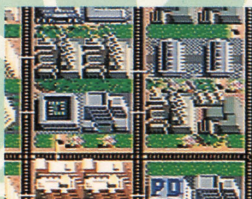


◆渋滞も起きるし排ガスも出る。こう考えると道路なんて欠陥品じゃないの？



◆道路と鉄道が混在しているのが現実的な都市って気もするけど、この際、目をつぶってれ。

◆交通線に敷き替えれば、交通網に敷き替えれば、たとえ解決してしまふの

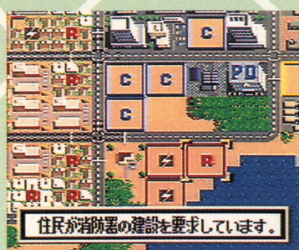


◆線路はちと高いから、ムダなく敷設するようにながけよう。ヒシッと

3 消防署はひとつあれば十分だ

ゲームを始めてからしばらく経つと、消防署を建ててくれという声があがる。そのときは、消防署をひとつだけ建ててあげよう。火災が同時に発生した場合をのぞいて、消防署は町全体にひとつだけあればなんとかなるって知ってた？

といっても、ひとつの消防署が、広い町全体をカバーできるというわけではない。消防署の管轄範囲外で火災が起きたときは、その火災現場の近くに、消防署を移動させてやるのだ。この方法をとれば、毎年消防署に支払う予算を安く抑えることができるので、とっても経済的なんだよね。



◆消防署が欲しいといわれたら、ひとつだけ建設してあげよう。あくまでも、ひとつだけ。

◆火事があつたら現場の近くに消防署を。



◆鎮火したら消防署もつぶしちゃえ！

4 50万人への道

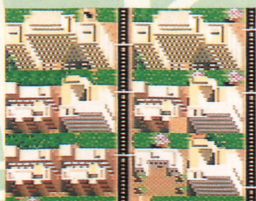
ノーマルモードで町をメガロポリスにまで発展させるのは困難なこと。しかし、メガロポリスへの近道というものが存在するのだ。その近道とは、シナリオモー

ドで6つのシナリオをクリアすること。すると、さらにふたつのシナリオが出現する。そのうちのひとつが、広大な土地を持ったサービスマップなのだ。



◆町がメガロポリスになったとき、あるプレゼントが届けられるらしい。それが何なのかは、自分の目で確かめてちょうだい。

◆メガロポリスの町並はこんな感じになるはずだ。努力を重ねて50万都市をめそうじゃないの。



◆この6つのシナリオの向こうにメガロポリスが……

ああ憧れの50万人
メガロポリス来々

【地形の選びかた】

ノーマルモードのマップは、1000種類ある。そのなかには町が成長しやすいマップもあれば、しにくいマップもある。

しかし難しいといっても、町がある程度発展してからはじめて、土地の面積が少なかったなあと、人口が増えにくいなあとかと思うもの。つまりはじめはわからないんだよね。そこで、どんなマップが簡単なのか教えてあげちゃうぞ。

好ましい地形

好ましい地形の条件は、土地の面積が広いことと、緑地が多いことだ。河川や海などの水辺は、地価を上げる効果があるが、土地の面積を狭くしてしまうほど広範囲なものは好ましくない。また、直線的な海岸線を持った土地もいいぞ。



海岸線もできる直線的なものを選ぶ。複雑だと区画整理になってまどる。



土地も広いし緑も豊かな。この土地なら人口50万人達成も夢ではないかも。



入り組んでいない細い川が2、3本あって、緑が多いのが適当なマップだ。

むずかしい地形

土地の面積が少ないと、建物を作る面積が少なくなって、人口がはやく飽和状態に達してしまう。周囲を海に囲まれた島は、見た目はよいが土地はかなり狭いぞ。河川が複雑に入りこんだ地形も、ムダな土地ができやすいので避けよう。



海岸線が複雑だと、建物建設に際してムダな空き地ができやすい。注意。



緑地が少ないと、地価が上がりにくいのだ。つまり町の価値も低くなる。



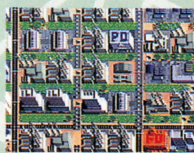
島は土地の面積が少なく、比較的是やく飽和状態に達してしまう。

『シムシティ』には、ノーマルモードとシナリオモードのふた通りの楽しみかたがあるが、もともと自由度が高いので、

都市開発にマジメに取り組む以外にも、
さまざまな楽しみかたがある。いくつか
の楽しみかたをざーっと紹介しよう。

1 壮絶!! 勝ち抜き都市破壊合戦

きれいにできた都市を、^{とし}災害コマンド
 をビシバシ使って破壊し尽くすのだ。^{さいがい}
 も、ただ壊すだけじゃつまらない。発展
 させた町をセーブし、一定時間内にどち
 らが人口を少なくできるかとか、住民の
 支持率を下げられるかなど友人と競うの
 だ。さらに、それを復興させるのも一興



2 支持率だけを追い求めてみる

いかに高い支持率を得られるか、それ
 だけにターゲットを絞った町づくりに精
 をだすのだ。不満の声に聞き耳をたて、
 支持率稼ぎ一本槍！ 人口の増加なんて
 二の次にして、シムたちのタイコ持ちに
 徹してみよう。

1950年 明の評価	
市民の声 市民はよくやっている と感謝するが	調査結果
66% はい	人口 110400
34% いいえ	世帯人口 2240
この国の将来は	労働力 49530000
16% 改善	労働力 米・小麦・大豆
13% 悪化	畜産 鶏 豚
14% 不変	組合 青森
1% 不明	現在の所得 652
	昨年の所得 84

両国はワビです！

ふねんでした！ あなたの身体は健康に
なっていますよ。

両国の手は両国に渡り、両国が私に
います。両国が一つの国を渡り、もう
一國、両国の両方に渡りついでていきます。

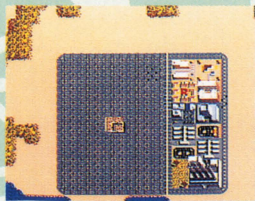
参考にするのはこの画面のみ。

↑この画面だけは見た
くないよね。

3 シムシティーで絵を描こう

町の要素である建物を絵の具代わりに
して絵を描いてしまうのだ。まず、道路
を一面に敷きつめて、背景にする。その

え だんせん は
上に電線を這わせたり、ブルドーザーを
く し
駆使したり……。ありったけの創作意欲
そうさく い よく
すべてをぶちまけてみようぜ！





SIMCITY HANDBOOK